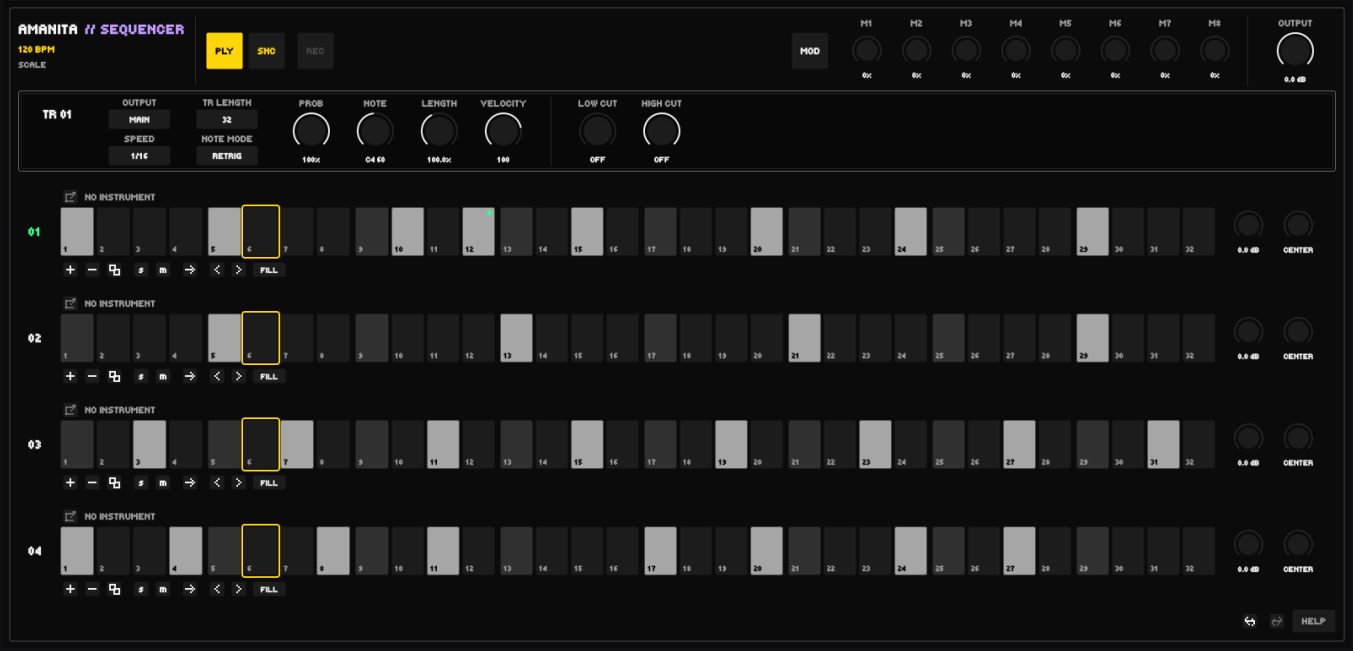
AMANITA // SEQUENCER

Руководство пользователя

На русском языке / Версия 0.1.0



Инструменты и семплы. PLAY и запись с MIDI-клавиатуры.
Рамка и запись по слышимому звуку, модуляция и выходы.

macOS / Windows / Linux

02.10.2026

Для работы внутри DAW. Возможности и ограничения релиза 0.1.0.

НАВИГАЦИЯ

Содержание

Можно читать подряд или нажать на нужный раздел. Названия контролов оставлены на английском, как в интерфейсе.

01	Первый паттерн за пять минут	03
02	Установка и совместимость	04
03	Как устроен интерфейс	05
04	Дорожки, длина и скорость	06
05	PLAY: когда секвенсор играет	07
06	Шаги и групповое редактирование	08
07	Вероятность шага PROB	09
08	Инструментальная дорожка	10
09	Длинные ноты: LENGTH до 128 шагов	11
10	MIDI-клавиатура и ввод нот	12
11	Запись с клавиатуры: REC и STP	13
12	Загрузка и хранение семплов	14
13	Окно семпла и высота звука	15
14	Фейды и вид волны	16
15	Режимы семпла и TIE	17
16	Музыкальная сетка START и LENGTH	18
17	Что меняется во время игры	19
18	Parameter Locks	20
19	Гаммы, случайность и порядок шагов	21
20	M1-M8 и MOD MATRIX	22
21	Модуляция инструмента и Learn	23
22	Отдельные аудиовыходы	24
23	Сохранение, перенос и Undo	25
24	Копирование без сюрпризов	26
25	Три практических приёма	27
26	Шпаргалка управления	28
27	Если что-то звучит не так	29

Скриншоты сняты с проверенной сборки 0.1.0 до её публичного релиза. Демонстрационные паттерны и волна служат примерами, а не комплектом пресетов или семплов.

01 / БЫСТРЫЙ СТАРТ

Первый паттерн за пять минут

Amanita Sequencer - плагин-секвенсор, который сам воспроизводит семплы и управляет загруженными внутрь инструментами. Он работает в DAW и следует её темпу и транспорту. Отдельного приложения в этом релизе нет.

Начните с семпла

01. Добавьте Amanita Sequencer на инструментальную дорожку DAW.

02. Нажмите **+** под дорожкой секвенсора и выберите **SAMPLE**. Перетащите WAV, AIFF или FLAC на эту дорожку.

03. Щёлкните по шагам 1, 5, 9 и 13. Шаг переключается, когда вы отпускаете кнопку; светлые шаги включены.

04. Оставьте **SPEED = 1/16**. Поставьте **TR LENGTH = 16**, если нужен цикл в один такт 4/4.

05. Запустите воспроизведение в DAW (кнопка **PLY** вверху должна гореть жёлтым). Вы услышите четыре запуска семпла за такт.

06. Выберите один шаг (**Alt + левая кнопка**, **средняя кнопка** или удержание левой полсекунды) и измените PITCH или VELOCITY. Теперь только этот шаг отличается от дорожки.

Или загрузите инструмент

Добавьте дорожку **INSTRUMENT**, нажмите на её название и выберите установленный инструмент. Кнопка слева от названия открывает его интерфейс. Включите шаги и запустите DAW; высоту задаёт NOTE. Ноту шага можно и сыграть: зажмите шаг левой кнопкой и нажмите клавишу MIDI-клавиатуры. А целую партию можно записать с клавиатуры кнопкой **REC** вверху.

> **ВАЖНО**
> На Mac клавиша Option - это Alt. Ctrl в командах выбора шага означает именно Control, а не Command. Кнопка **HELP** внизу справа включает подробные подсказки на английском: задержите курсор над контролом.

В конце сохраните проект DAW. Состояние секвенсора, загруженных инструментов и данные семплов сохраняются внутри проекта.

02 / ПЕРЕД ПЕРВЫМ ЗАПУСКОМ

Установка и совместимость

Платформа	Что устанавливать
macOS	macOS 12 или новее, Apple Silicon, нативная arm64 DAW. VST3 и AUv2. Intel Mac и Rosetta не поддерживаются.
Windows	64-битные Windows 10/11 и x64 DAW. VST3. Автоматические проверки выполняются на Windows 11.
Linux	x86_64, окружение класса Ubuntu 22.04 с glibc 2.35 или новее. VST3, X11/XWayland.

Скачайте архив своей платформы с sequencer.amanita.music. Закройте DAW и скопируйте **весь пакет плагина**, а не только файл внутри него:

> **ВАЖНО**
> macOS VST3: ~/Library/Audio/Plug-Ins/VST3/
> macOS AU: ~/Library/Audio/Plug-Ins/Components/
> Windows: C:\Program Files\Common Files\VST3\
> Linux: ~/.vst3/

После установки перезапустите DAW и при необходимости пересканируйте плагины. В Linux распаковывайте tar-архив с сохранением прав выполнения. Windows-сборке требуется Microsoft Visual C++ v14 Redistributable x64. Он не входит в архив; ссылка есть в INSTALL-файле.

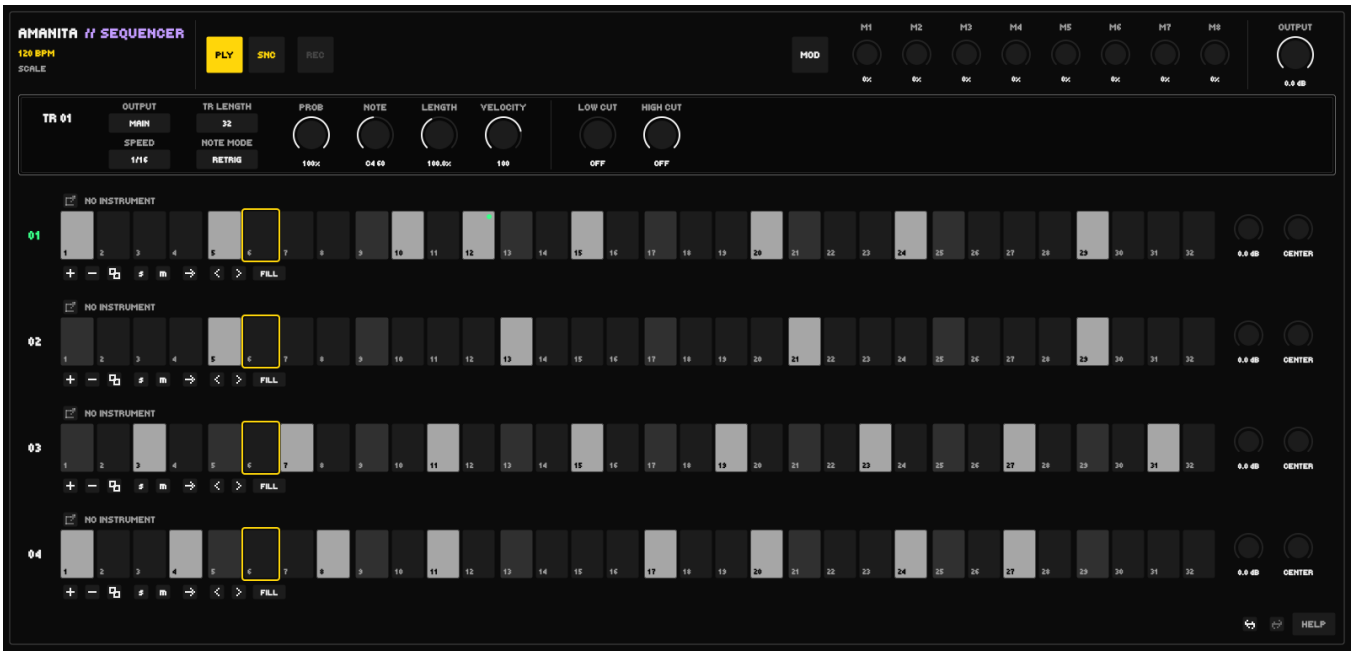
> **ВАЖНО**
> macOS-сборка подписана локальной ad-hoc подписью, но не нотариализована Apple; Windows-сборка также не имеет издательской подписи. Не отключайте защиту системы целиком. Сверяйте источник загрузки и инструкции в архиве.

Windows и Linux пока распространяются как preview: автоматические тесты пройдены, но реальные DAW на этих платформах отдельно не проверены. CLAP и самостоятельное приложение не входят в релиз.

> **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ**
> Перед обновлением сохраните копию проекта. Проект, пересохранённый в 0.1.0, нельзя открыть в 0.0.9 и более старых версиях.

03 / ОРИЕНТИРЫ

Как устроен интерфейс



Общий вид 0.1.0: четыре дорожки и панель выбранной дорожки. Инструменты здесь ещё не загружены.

Область	Назначение
Верхняя полоса	Темп DAW, SCALE, кнопки PLY, SNC/TRG, REC и MOD, ручки M1-M8 и громкость OUTPUT.
Панель параметров	Настройки выбранной дорожки или шага. Слева сетка дорожки: OUTPUT, TR LENGTH, SPEED и NOTE MODE; дальше PROB и параметры звука. TR - номер дорожки; ST - выбранный шаг или группа.
Дорожки	Название источника, 32 видимых шага, кнопки операций, громкость и панорама справа.
Нижний правый угол	Внутренние Undo и Redo, кнопка HELP.

Пока ничего не выбрано, панель параметров печатает приветственную фразу. Щелчок по номеру дорожки выбирает её общие настройки. Alt + щелчок, средняя кнопка, левая + правая вместе или удержание левой кнопки на шаге открывают настройки этого шага.

Зелёный. Внутренние настройки отдельного шага.

Голубой. Параметры синтезатора на шаге: фокус и точка P-lock.

Красный. Запись: REC, курсор STP, рамка шага на записываемой дорожке.

Фиолетовый. Назначенная модуляция и её значения.

Жёлтый. Транспорт: PLY и рамка играющего шага.

HELP включает подробные карточки на английском: задержите курсор над контролом. При открытии редактора HELP выключен.

04 / РИТМИЧЕСКИЙ КАРКАС

Дорожки, длина и скорость

Каждая дорожка имеет собственные источник звука, длину паттерна, скорость, порядок обхода шагов, громкость, панораму и аудиовыход. Фиксированного предела в 16 дорожек нет; практический предел зависит от памяти, процессора и DAW.

Контрол	Что делает
TR LENGTH	Длина паттерна: 1-256 шагов, по умолчанию 32. Плашка без круглой ручки: перетаскивание, колесо, Shift и ввод числа. Это не длина семпла и не длительность ноты.
SPEED	Длительность одного шага: от 4/1 до 1/64, включая пунктирные и триольные варианты. По умолчанию 1/16.
Страницы 1-8	По 32 шага на странице. Количество видимых страниц зависит от TR LENGTH.
F / FOLLOW	Следование за текущей страницей при воспроизведении.
S / M	Solo и Mute. Справа от шагов - VOLUME и PAN.
+ / - / дубликат	Добавить дорожку, удалить её или создать копию.

При размере 4/4: 16 шагов со SPEED 1/16 занимают один такт, 32 - два такта. Разные TR LENGTH дают полиметрию: например, дорожки длиной 15 и 16 шагов постепенно расходятся и снова встречаются.

Страницы не обрезают паттерн

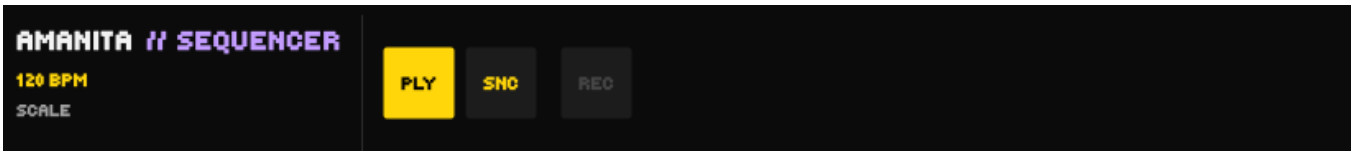
Шаги за пределами TR LENGTH затемнены и не воспроизводятся, но их настройки остаются. При увеличении длины они снова могут зазвучать. Выбранная страница выделена заливкой; звучащая страница - жёлтой рамкой.

Ручной выбор страницы временно удерживает её на экране. FOLLOW возобновляется после остановки транспорта или сразу по кнопке F. Страница и FOLLOW - состояние редактора, а не музыкальные данные проекта.

> **ВАЖНО**
> Позиция привязана к времени DAW. Изменение SPEED или TR LENGTH во время игры может сразу перенести курсор на другой шаг - это пересчёт по общей временной сетке.

05 / PLY И SNC / TRG

PLAY: когда секвенсор играет



PLY, SNC и REC в верхней полосе. PLY включена.

Кнопка **PLY** (PLAY) слева от REC решает, играет ли секвенсор вместе с DAW. Пока она горит жёлтым (так по умолчанию), секвенсор играет всегда, когда играет DAW. Пока она выключена, секвенсор молчит, а клавиатура по-прежнему играет инструменты.

Переключение на тактовой черте

Если переключить PLY во время игры DAW, изменение сработает на ближайшей тактовой черте (по размеру DAW), и паттерн останется в доле; до черты кнопка мигает. Выключение отпускает ноты, как Stop в DAW. Пока DAW стоит, её следующий старт сразу следует за PLY.

Режим	Откуда начинается паттерн
SNC (SYNC, по умолчанию)	Секвенсор идёт по позиции DAW, как будто играл с начала песни: PLY включает его на том шаге, до которого дошла песня. Запуск DAW с любого места звучит одинаково.
TRG (TRIGGER)	PLY запускает паттерн с шага 1 на ближайшей тактовой черте. Выключить и снова включить до черты - перезапуск там же, без паузы. Старт DAW считает паттерн от своего такта; счёт держится через петли и прыжки DAW до её остановки.

Автоматизация и проект

DAW видит PLY как параметр **Play** (вкл/выкл). Рисуйте его переключения на тактовых чертах - так секвенсор можно вводить и убирать по ходу аранжировки. PLAY и режим сохраняются в проекте. Смена режима - одна операция Undo; сам PLY внутренний Undo не переключает (клик по нему может отменить DAW, как любой параметр).

Рамка показывает то, что слышно

Жёлтая рамка играющего шага и курсор на волне семпла показаны так, как звук слышен. DAW просчитывает плагин заранее - на задержку инструмента внутри Amanita и на всё, что стоит после плагина (эффекты, мастер, звуковая карта). Рамка задерживается на ту же величину; задержку после плагина сообщают хосты с поддержкой VST3 presentation latency (например, Bitwig).

> **ВАЖНО**
> Живая запись REC идёт, пока секвенсор играет: при выключенной PLY кнопка REC ждёт. Проекты прежних версий открываются в SNC с включённой PLY и звучат как раньше.

06 / ОДИН ЖЕСТ - ОДНО ИЗМЕНЕНИЕ

Шаги и групповое редактирование

Жест	Результат
Левый щелчок	Включить или выключить шаг - при отпускании кнопки. Перетаскивание от 3 пикселей рисует то же состояние по другим шагам (кисть).
Alt + левый щелчок, средняя кнопка, левая + правая, удержание левой 0,5 с	Выбрать один шаг для внутренних параметров. Удержание - на месте, без движения мыши. Предыдущее выделение заменяется.
Shift + любой жест выбора	Добавить шаг в группу или убрать его. Alt + Shift + протяжка - кисть выделения: каждый задетый шаг дорожки получает то же состояние, что и первый.
Шаг зажат + клавиша MIDI	Задать шагу ноту и включить его. Подробно - в разделе «MIDI-клавиатура и ввод нот».
Правый щелчок	Открыть контекстное меню конкретного шага.
Alt + правый щелчок	Очистить внутренние настройки этого шага.
Ctrl + левый / правый щелчок	Выбрать голубой фокус синтезатора и открыть его редактор / очистить Synth P-locks шага.

Как работают разные значения

Выделите несколько шагов одной дорожки. Если параметр у них разный, вместо единственного числа появится **MULTI** или **MLTPL** (подпись зависит от контрола). Поворот ручки задаёт всем выбранным шагам **одно новое абсолютное значение**, а не одинаковую прибавку.

Меняется только тронутый параметр. Например, настройка VELOCITY не стирает разные NOTE или START. Один жест отменяется одной командой Undo, восстанавливая исходные различия.

Группа может занимать несколько страниц, но только одну дорожку. Выбор шага другой дорожки заменяет группу. Удаление последнего шага из выделения возвращает настройки дорожки.

> **ВАЖНО**
> Групповой выбор не включает шаги и не означает групповое редактирование синтезатора. Голубой фокус и контекстное меню шага относятся к одному конкретному шагу.

Обычное включение и выключение шагов не сбрасывает выбранный контекст редактирования. Для возврата к общим настройкам нажмите на номер дорожки.

07 / ШАГ, КОТОРЫЙ ЗВУЧИТ НЕ ВСЕГДА

Вероятность шага PROB

PROB - шанс, что включённый шаг прозвучит, когда до него дойдёт воспроизведение. При 100% (по умолчанию) он звучит всегда, при 0% всегда пропускается. Ручка стоит сразу после сетки дорожки, перед NOTE или волной семпла. Она есть у инструментальных и семпловых дорожек.

Значение дорожки действует на все её шаги. Выберите шаг, чтобы задать ему собственную вероятность: она заменяет общий шанс дорожки и подсвечивается зелёным. В группе новое значение получают все выбранные шаги. Правый щелчок по PROB дорожки может заполнить шаги случайными значениями; поддерживаются MOD, копирование, очистка и Undo.

Как принимается решение

Решение принимается на границе включённого шага. Пропущенный шаг ведёт себя как выключенный: он разрывает TIE и SLIDE. Уже запущенный ONE SHOT при этом доигрывает как обычно. Сам PROB не включает и не выключает шаги.

Случайность воспроизводима. Она зависит от позиции транспорта и шага, а не от размера аудиобуфера. Если снова запустить DAW с того же места, рисунок пропусков повторится; следующие проходы цикла получают новые решения.

> **ПРИМЕР**
> Хай-хэт на всех шестнадцатых с PROB 60% на дорожке звучит живее. Отдельным шагам на сильных долях задайте PROB 100%, чтобы опора ритма не пропадала.

> **ВАЖНО**
> Synth P-locks и тембровые изменения продолжают следовать обычной сетке шагов, даже когда шаг пропущен. Проекты прежних версий открываются с PROB 100% и звучат как раньше.

08 / ВЛОЖЕННЫЙ СИНТЕЗАТОР

Инструментальная дорожка

Нажмите на название инструментальной дорожки, чтобы выбрать или заменить инструмент. Кнопка слева от названия открывает его родной интерфейс. Синтезатор нужно установить отдельно: он не входит в Amanita Sequencer.

На macOS доступны вложенные VST3 и AUv2 нативной arm64-архитектуры; на Windows и Linux - VST3 соответствующей платформы. При переносе проекта должны быть доступны совместимые версии тех же инструментов.

Параметр	Значение
NOTE	MIDI-нота шага. Число MIDI однозначнее имени октавы: разные DAW могут по-разному подписывать C3/C4.
LENGTH	Длительность ноты: 100% доходит до следующего шага, 50% отпускает ноту на середине. Дальше - длинные ноты до 128 шагов и INF (следующая глава). Не путать с TR LENGTH.
VELOCITY	Сила MIDI-атаки 1-127. Реакция на неё зависит от выбранного инструмента и пресета.
LOW CUT / HIGH CUT	Фильтры самого секвенсора после инструмента: срез низких / высоких частот, 12 dB/oct. Крайнее положение (OFF) отключает фильтр.

NOTE MODE

RETRIG даёт новую атаку на каждом включённом шаге. **TIE** связывает одинаковые соседние ноты, если предыдущая длится до границы шага. **SLIDE** передаёт следующую ноту до отпускания предыдущей, создавая легато; слышимый glide зависит от настроек синтезатора.

Общий звук и звук отдельного шага

Обычная работа с интерфейсом инструмента меняет базовый звук дорожки. Для пошаговых параметров сначала включите голубой фокус нужного шага через Ctrl + щелчок. Подробности и ограничения - в разделе «Parameter Locks».

09 / LENGTH КАК НА ELEKTRON

Длинные ноты: LENGTH до 128 шагов

LENGTH инструментальной дорожки может быть длиннее шага: до 128 шагов и **INF**, как LEN на Elektron. Первые 40% хода ручки - проценты шага, 0-100%. Дальше ручка идёт по шкале Elektron: 16 ступеней на каждое удвоение (1-2, 2-4 ... 64-128 шагов), затем INF.



LENGTH длиной в три шага. Больше одного шага значение показывается числом шагов.

Больше одного шага значение читается числом шагов, как на Elektron: 1.06, 1.5, 6.75, 17. Точный ввод принимает «1.5 steps», «3/16» (три шага при SPEED 1/16) или «inf»; голое число понимается в тех единицах, которые сейчас показывает ручка. Стрелки, колесо и VoiceOver идут по тем же ступеням; копирование и вставка переносят длинные значения.

Как звучит длинная нота

Нота держится через пустые, выключенные и пропущенные по PROB шаги и через конец паттерна - до следующего включённого шага. Дальше решает NOTE MODE: **RETRIG** обрывает её новой атакой, **TIE** на той же высоте продолжает, **SLIDE** переходит легато. **INF** держит ноту до следующего включённого шага или до Stop.

Музыкальная длительность

Зажмите **Alt** и поверните LENGTH: длительность привяжется к музыкальному значению от 1/256 до 4/1, включая пунктирные и триольные, и будет следовать темпу DAW, но не длиннее 128 шагов текущего SPEED. Поворот без Alt возвращает проценты и шаги.

> **ВАЖНО**
> LENGTH MOD и RANDOM меняют длину только в пределах шага. LENGTH семпловой дорожки не изменился: это участок файла, а не длительность ноты. В старых проектах музыкальная длина больше SPEED на дорожке с отрицательным LENGTH MOD или замедляющим SPEED MOD теперь может звучать короче.

10 / ВНЕШНИЙ MIDI В СЕКВЕНСОРЕ

MIDI-клавиатура и ввод нот

MIDI IN дорожки

Правый щелчок по номеру дорожки открывает **MIDI IN**: OFF или канал 1-16. Ноты этого канала сразу идут в инструмент дорожки, так что на клавиатуре можно играть поверх паттерна. Вход не зависит от номера дорожки и её аудиовыхода. Собственный паттерн секвенсора работает и при MIDI IN = OFF.

Ввод нот в шаги

01. Выберите шаги (Alt + щелчок, средняя кнопка, левая + правая вместе или удержание левой; Shift добавляет шаги) и нажмите клавишу. Все выбранные шаги получат эту ноту, как от поворота NOTE. Их включённость не меняется.

02. Или зажмите шаг обычной левой кнопкой, не двигая мышь, и нажмите клавишу. Этот шаг получит ноту и включится; уже включённый останется включённым. Пока кнопка зажата, можно пробовать другие клавиши - останется последняя. Если держать шаг дольше полсекунды, он ещё и выделится.

03. Отпустите кнопку: шаг больше не переключится. Если сначала повести мышь, получится обычная кисть.

Подходит нота с любого MIDI-канала. Если одновременно есть выбранные шаги и зажатый шаг, нота уходит только в зажатый. На семпловой дорожке клавиша задаёт PITCH относительно C4: C4 = 0, D4 = +2, C3 = −12. Одна клавиша - одна операция Undo, вместе с включением шага.

Пока включена запись (REC или STP), клавиши записываются, а выбранные шаги ноты не получают. Зажатый левой кнопкой шаг и тогда берёт клавишу как свою ноту; эта клавиша не записывается.

ВАЖНО
Ввод работает, пока открыто окно Amanita; ноты, сыгранные до его открытия, не записываются. Нажатая нота звучит в той дорожке, чей MIDI IN слушает её канал, - это не обязательно дорожка выбранного шага.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Плагин не отличает живую игру от нот, которые подаёт сама DAW. Клип или арпеджиатор на входе Amanita тоже перезапишут ноту выбранного шага. Снимите выбор шагов, если DAW отправляет в плагин ноты.

11 / RECORDER

Запись с клавиатуры: REC и STP

Кнопка **REC** записывает MIDI-клавиатуру в дорожку, выбранную в панели параметров, с любого MIDI-канала. Пока запись включена, клавиатура играет только эту дорожку. Щелчок по REC включает живую запись и выключает любую запись; правый щелчок открывает меню **START RECORD** / **START RECORD STEPS**.

Живая запись

01. Щёлкните номер дорожки, в которую будете писать, и нажмите **REC**: кнопка горит красным и ждёт, пока секвенсор заиграет (DAW играет, PLY включена).

02. Запустите воспроизведение: REC мигает, рамка играющего шага на этой дорожке становится красной. Нота встаёт в ближайший шаг с её NOTE (у семпла - PITCH) и VELOCITY и включает его; время удержания клавиши задаёт LENGTH инструмента, до 128 шагов.

03. Остановите DAW или щёлкните REC ещё раз. Проход записи - одна операция Undo.

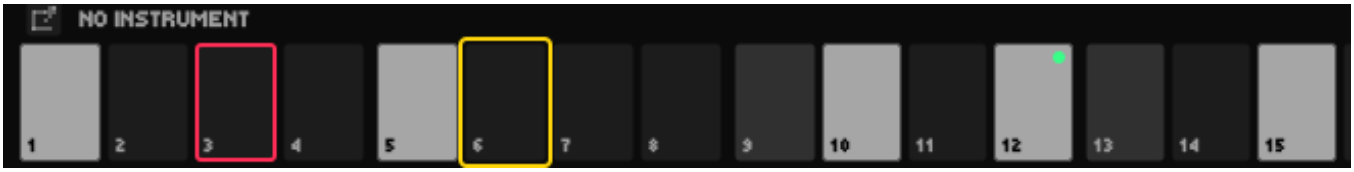
Запись идёт поверх: прежние шаги остаются, в шаг попадает первая нота аккорда. Нота, сыгранная чуть раньше шага, на этом проходе не повторяется. Петля DAW записывается на каждом проходе. Семпловая дорожка получает ноту как PITCH; её LENGTH не меняется, а клавиатура её не озвучивает.

Нота встаёт туда, где вы её слышали

Если DAW задерживает звук после плагина, нажатие и звук ноты расходятся. На дорожке с инструментом нота записывается на шаг, на котором она прозвучала: воспроизведение повторит то, что вы слышали при записи. Семпловая дорожка клавишу не озвучивает, поэтому нота встаёт под шаг, который был слышен (и стоял в красной рамке) в момент нажатия; там REC ждёт первого слышимого звука после старта и пишет, пока доигрывает хвост после Stop. Саму паузу между нажатием и звуком создаёт DAW - плагин её убрать не может.

Пошаговая запись

Удержите **REC** полсекунды (или **Alt + щелчок**, или пункт START RECORD STEPS): кнопка показывает **STP** и мигает двойными вспышками. Красная рамка - курсор; он начинается с выбранного шага или с начала видимой страницы. Каждая клавиша пишет NOTE и VELOCITY в шаг под курсором, включает его и сдвигает курсор на шаг, по кругу в пределах TR LENGTH. Щелчок по шагу переносит курсор, педаль сустейна или кнопка **SKP** оставляет паузу. Аккорд даёт одну ноту; каждая клавиша - отдельная операция Undo. Щелчок по REC выключает запись.

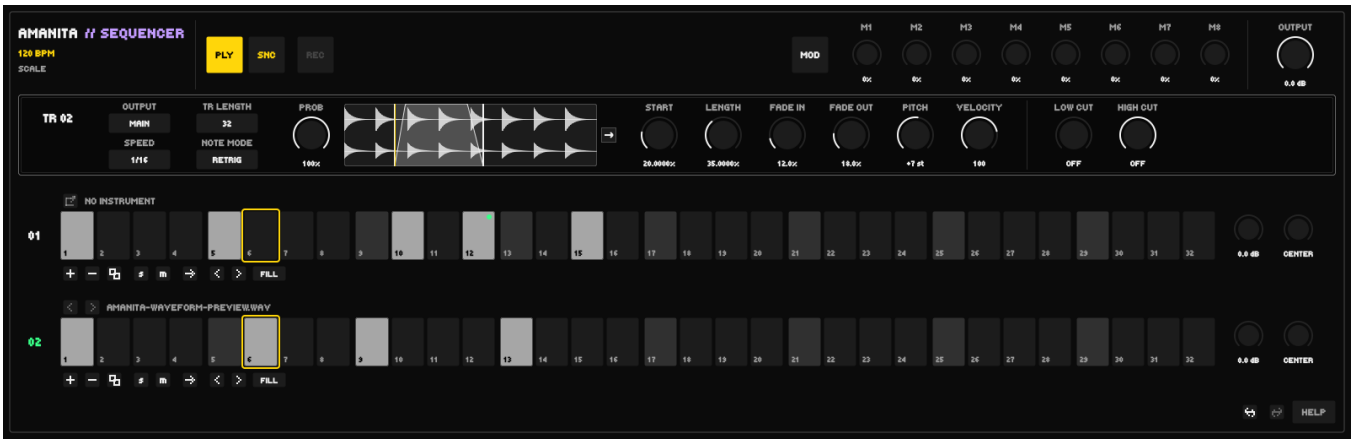


Пошаговая запись: красный курсор стоит на шаге 3.

> **ВАЖНО**
> REC - состояние окна: она не сохраняется в проекте и выключается при закрытии окна Amanita. Офлайн-рендер ничего не записывает.

12 / СЕМПЛОВАЯ ДОРОЖКА

Загрузка и хранение семплов



Дорожка SAMPLE и её панель: PROB, волна, START, LENGTH, FADE IN, FADE OUT, PITCH, VELOCITY и фильтры. Волна - демонстрационный сигнал.

Создайте дорожку **SAMPLE** через кнопку +. Перетащите файл на дорожку или нажмите на её название для выбора файла. При импорте сохраняется исходный звук: без автоматического сведения в моно, обрезания или изменения частоты дискретизации.

Поддерживается	Ограничение
WAV, AIFF, FLAC	Моно или стерео.
Один файл	До 10 минут; до 128 MiB исходных данных и 256 MiB декодированного звука.
Весь проект	До 256 MiB исходных данных семплов и 512 MiB декодированного звука.

Все ограничения действуют одновременно. Длинный файл с высокой частотой дискретизации может достичь лимита памяти раньше десяти минут.

Предыдущий и следующий файл

Стрелки слева от названия перебирают поддерживаемые файлы в исходной папке, в естественном порядке имён, с переходом с конца в начало. Подпапки не просматриваются. Если исходная папка недоступна, навигация по ней не работает.

> **ВАЖНО**
> Сам семпл встроен в состояние проекта DAW. Для его воспроизведения исходный файл больше не нужен; для перебора соседних файлов исходная папка нужна. Это разные функции.

13 / START, LENGTH, PITCH, VELOCITY

Окно семпла и высота звука



Фрагмент панели: START, LENGTH, FADE IN, FADE OUT, PITCH, VELOCITY и фильтры.

Контрол	Как понимать
START	Где начинается выбранный участок исходного файла. В свободном режиме - процент от начала файла.
LENGTH	Длина участка, а не его конечная позиция. В свободном режиме - доля полной длины файла с точностью 0,0001%.
FADE IN / FADE OUT	Плавное нарастание и затухание внутри выбранного участка. Подробно - в разделе «Фейды и вид волны».
PITCH	Транспонирование в полутонах (st). Меняет скорость чтения и высоту, это не независимый time-stretch.
VELOCITY	Громкость семпла: 1-127. При 127 сохраняется исходная амплитуда; меньшее значение её уменьшает.
LOW CUT / HIGH CUT	Обработка после воспроизведения семпла. OFF отключает соответствующий фильтр.

Сначала участок, затем воспроизведение

В свободном режиме START и LENGTH выбирают участок исходного файла **до** изменения высоты. Например, START 20% и LENGTH 35% означают участок от 20% до 55% файла. При +12 st он читается вдвое быстрее и звучит вдвое короче.

Если START + LENGTH выходит за конец файла, реально доступный участок заканчивается на конце файла. Пустой участок не звучит. Автоматического дополнения тишиной или растяжения материала нет.

Shift при перетаскивании START и LENGTH даёт точную подстройку с учётом длины файла: на длинных файлах - примерно до 1 мс исходного звука на пиксель. Музыкальная привязка через Alt описана в разделе «Музыкальная сетка».

14 / FADE IN, FADE OUT И МАСШТАБ

Фейды и вид волны



Выбран ST 01: увеличенная волна, границы участка и огибающая фейдов. Собственные FADE IN и FADE OUT шага подсвечены зелёным.

FADE IN и **FADE OUT** стоят сразу после LENGTH. Каждая ручка задаёт линейный фейд от 0 до 100% длины выбранного участка: FADE IN поднимает громкость от левого края, FADE OUT опускает её к правому. При 0% дополнительного фейда нет.

Если фейды пересекаются, их ослабления перемножаются; изменение одной ручки не сдвигает другую. В обоих LOOP фейд повторяется на каждом проходе, в LOOP FORWARD & BACKWARD - и на обратном. Изменения во время игры применяются плавно, без перезапуска звука. В связке TIE действуют фейды первого шага.

Фейды можно задать дорожке и отдельным шагам. Они поддерживают групповое редактирование, MOD, случайные значения из меню правой кнопки, копирование и Undo.

Масштаб и прокрутка волны

Жест на волне	Результат
Перетаскивание вверх / вниз	Увеличить / уменьшить вокруг точки нажатия, максимум в 64 раза.
Колесо мыши	Изменить масштаб вокруг указателя.
Перетаскивание в сторону	Прокрутить увеличенный вид.
Двойной щелчок	Снова показать весь файл.

Линии отмечают START и конец участка, заливка - огибающую фейдов, жёлтая линия - позицию воспроизведения, как она слышна. Масштаб меняет только вид: не звук, не историю Undo и не проект. Дорожка помнит свой вид, пока окно открыто; другой семпл сбрасывает его. Участок и фейды по-прежнему задают ручки.

15 / ЧЕМ ЗАПУСК ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ЗАЦИКЛИВАНИЯ

Режимы сэмпла и TIE

Маленькая кнопка справа от волны выбирает **режим воспроизведения сэмпла**. Левый щелчок перебирает режимы; правый открывает меню с полными названиями. Это отдельная настройка, не NOTE MODE.

Режим	Поведение
ONE SHOT	Один проход выбранного участка. Может звучать после конца шага и через паузу. Следующая новая атака заменяет текущую.
GATE	Один проход, но не дольше активного шага или связки TIE. Если участок короче, он закончится раньше.
LOOP FORWARD	Повтор участка от START до его конца, пока длится активный шаг или связка TIE.
LOOP FORWARD & BACKWARD	Чтение участка туда и обратно, пока длится активный шаг или связка TIE.

NOTE MODE: RETRIG или TIE

RETRIG заново запускает сэмпл на каждом активном шаге. **TIE** продолжает звук на соседних в порядке воспроизведения активных шагах с той же эффективной высотой. Пауза или другая высота завершает связку.

Вся связка использует START, LENGTH, FADE IN, FADE OUT, режим сэмпла и VELOCITY первого шага. Последующие связанные шаги не подменяют эти настройки. Если одноразовый участок закончился, TIE сам по себе его не перезапускает: для непрерывного звука нужен LOOP. Пропуск шага по PROB тоже завершает связку.

> **ПРИМЕР**
> Два соседних шага включены, PITCH одинаковый, NOTE MODE = TIE, режим = LOOP FORWARD. Участок повторяется до конца второго шага. С RETRIG второй шаг снова начал бы участок с его начала.

Режим сэмпла можно задать дорожке или отдельному шагу. Alt + щелчок по кнопке снимает пошаговое переопределение. У сэмплов нет SLIDE. Дискретный режим сэмпла не является целью MOD.

16 / OPTION / ALT + ПОВОРОТ РУЧКИ

Музыкальная сетка START и LENGTH

Зажмите **Alt** и поверните START или LENGTH на семпловой дорожке. Вместо свободных процентов параметр привяжется к ближайшей музыкальной длительности: от 1/64 до 4/1, включая пунктирные и триольные варианты. После 4/1 сетка продолжается 5/1, 6/1 и так далее, пока в файле хватает звука. Для START также доступен нулевой отступ.

Обозначение	В четвертях	При 120 BPM
1/16	1/4 четверти	0,125 с
1/4	1 четверть	0,5 с
1/2	2 четверти	1 с
1/1	4 четверти	2 с
2/1	8 четвертей	4 с

D означает пунктирную длительность (в 1,5 раза длиннее); **T** - триольную (2/3 обычной). Некоторые пунктирные значения показаны дробями, например 3/4. Доля 1/1 всегда равна четырём четвертям: в размере не 4/4 это не обязательно один такт.

Разница между START и LENGTH

Музыкальный **START** - отступ в исходном файле при текущем BPM. Изменение PITCH не сдвигает эту исходную точку; изменение темпа пересчитывает её.

Музыкальный **LENGTH** - время **одного прохода** участка с учётом текущей высоты и BPM. Для LOOP FORWARD & BACKWARD путь туда занимает LENGTH, путь обратно - ещё LENGTH.

> **ВАЖНО**
> Это не time-stretch и не автоматический поиск транзиентов. Если до конца файла недостаточно звука, проход будет короче выбранного значения. Для удвоенной скорости чтения требуется вдвое больше исходного материала.

Обычный поворот без Alt возвращает параметр в свободные проценты. Привязка сохраняется в проекте и может быть собственной у каждого шага. Модуляция привязанного параметра переключает музыкальные значения, а не двигает непрерывные проценты. У инструментальной дорожки Alt так же привязывает LENGTH ноты.

17 / LIVE-РЕДАКТИРОВАНИЕ

Что меняется во время игры

Для зацикленного семпла изменения START, LENGTH и PITCH пересчитывают позицию относительно начала его текущей атаки. Луп подстраивается так, как если бы новые настройки действовали с этого момента запуска, а не продолжает произвольную старую фазу.

Изменение	Уже звучащий семпл
START / LENGTH	Границы применяются вживую. В LOOP также пересчитывается фаза внутри нового участка.
PITCH	В обоих LOOP меняется вживую с пересчётом фазы. В ONE SHOT и GATE новая высота используется со следующей атакой.
FADE IN / FADE OUT	Меняются вживую с коротким сглаживанием, без перезапуска голоса и сдвига фазы.
Режим семпла	Применяется без обязательной остановки транспорта. Само переключение не создаёт новую атаку.
VELOCITY	Громкость меняется вживую во всех режимах с коротким сглаживанием, без перемещения указателя.
NOTE MODE	RETRIG/TIE вступает в музыкальную работу на границах шагов, а не создаёт произвольную атаку посреди шага.

При TIE точка отсчёта остаётся у первого шага связки. Изменение окна может заметно переместить указатель, а в двунаправленном лупе - сменить направление. Это ожидаемый результат фазового пересчёта; короткий автоматический click guard смягчает стык.

> **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ**
> Синхронизация не означает, что любой запуск с любого места проекта даст ту же фазу. Сравнивайте одинаковую начальную позицию DAW, те же шаги и ту же атаку семпла. Завершённый голос не оживает только от движения ручки.

Два разных направления

PLAY MODE дорожки меняет порядок посещения шагов. BACKWARD не разворачивает файл семпла. **LOOP FORWARD & BACKWARD** действительно читает сам участок в обоих направлениях. Эти режимы можно сочетать независимо.

18 / ОДИН ПАТТЕРН, МНОГО ОТТЕНКОВ

Parameter Locks



Выбран ST 01 семпловой дорожки: сетка дорожки скрыта, собственные FADE IN и FADE OUT шага подсвечены зелёным.

Внутренние параметры: зелёный контекст

Выберите шаг (Alt + щелчок, средняя кнопка, левая + правая вместе или удержание левой), затем поверните ручку: у шага появится собственное значение. Остальные параметры продолжают наследоваться от дорожки. Снять отдельное переопределение можно через контекстное меню ручки; снять все внутренние - через меню шага или Alt + правый щелчок.

Собственное значение шага имеет приоритет над модуляцией этого же параметра дорожки. Например, фиксированный PITCH не мешает VELOCITY того же шага получать MOD.

Параметры инструмента: голубой контекст

01. Нажмите Ctrl + левую кнопку на шаге. Откроется редактор инструмента с голубым фокусом этого шага; шаг с P-lock помечен голубой точкой.

02. Измените доступный для автоматизации параметр инструмента. Его значение будет сохранено для данного шага.

03. Вернитесь к настройкам дорожки, чтобы редактировать общий BASE-звук.

Synth P-lock на выключенном шаге может изменить параметр без новой ноты. Пустой выключенный шаг удерживает ранее применённое состояние; активный шаг без собственного значения возвращает соответствующий параметр к BASE.

> **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ**
> Не весь пресет можно сделать пошаговым. Скрытые настройки, содержимое пресета и другие непрозрачные данные синтезатора остаются общими для дорожки, даже при голубом фокусе. P-locks работают с параметрами, которые инструмент публикует хосту.

19 / УПРАВЛЯЕМАЯ ВАРИАТИВНОСТЬ

Гаммы, случайность и порядок шагов

Случайные ноты в гамме

01. Нажмите **SCALE** и выберите тонику и гамму. Доступны мажор, несколько видов минора, лады, пентатоники и другие варианты.

02. Выберите инструментальную дорожку, а не отдельный шаг. Откройте правой кнопкой меню **NOTE**.

03. Выберите **RANDOM ALL STEPS IN SCALE** или **RANDOM ACTIVE STEPS IN SCALE**. При необходимости ограничьте диапазон одной, двумя, тремя или четырьмя октавами.

Диапазон октав строится вокруг NOTE дорожки и ограничивается допустимыми MIDI-нотами. ALL меняет также выключенные шаги; ACTIVE - только включённые. Пока гамма не выбрана, варианты IN SCALE недоступны.

> **ВАЖНО**
> SCALE не является автоматическим квантайзером всех нот: выбор гаммы сам по себе не перестраивает существующий паттерн. Он задаёт правила соответствующим операциям рандомизации.

FILL и сдвиг

FILL быстро включает шаги: каждый четвёртый, каждый восьмой, нечётные, чётные, все или случайные с вероятностью 50%. Это заполнение триггеров, не выбор высоты. Кнопки сдвига перемещают паттерн.

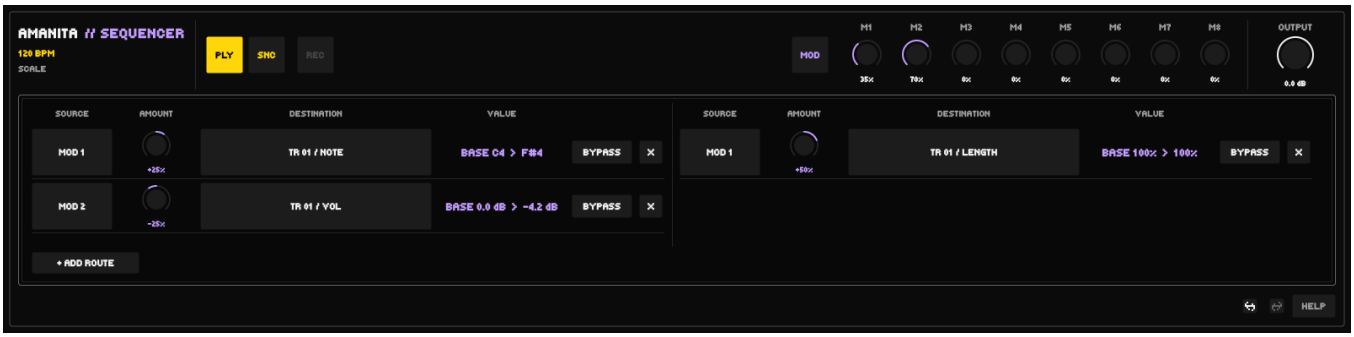
FILL, сдвиги и массовая рандомизация работают по полным занятым страницам: при TR LENGTH 40 это область 1-64, включая затемнённые шаги последней страницы. Увеличение длины позже может сделать эти шаги слышимыми.

PLAY MODE

FORWARD идёт вперёд, BACKWARD - назад. RANDOM использует новую перестановку на каждом цикле; RANDOM FIXED повторяет одну выбранную перестановку. Это порядок обхода паттерна, а не изменение значений ручек. Выключенные шаги по-прежнему не дают новой атаки - случайная пауза не обязательно означает неисправность семпла.

20 / ОДНА РУЧКА УПРАВЛЯЕТ НЕСКОЛЬКИМИ ПАРАМЕТРАМИ

M1-M8 и MOD MATRIX



Пример матрицы: источники M1/M2 назначены на NOTE, LENGTH и VOLUME.

M1-M8 - восемь глобальных ручек 0-100%. В DAW они доступны для автоматизации как **MOD 1** ... **MOD 8**. Они не генерируют LFO сами: движение задаёте вы или автоматизация DAW.

01. Нажмите **MOD** вверху - откроется матрица модуляции MOD MATRIX - и выберите **+ ADD ROUTE**.

02. Выберите источник M1-M8, дорожку и параметр назначения.

03. Задайте **AMOUNT**, затем двигайте выбранную M-ручку.

Положительный AMOUNT ведёт от BASE к максимуму параметра, отрицательный - к минимуму. При M = 100% и AMOUNT = +100% достигается верхняя граница; при -100% - нижняя. Это доля доступного диапазона, а не всегда фиксированное количество нот или децибел.

Один источник может управлять несколькими целями, а несколько источников - одной целью. Их вклад суммируется. Пошаговое собственное значение внутреннего параметра имеет приоритет; VOLUME и PAN относятся ко всей дорожке.

> **ВАЖНО**
> Быстрый путь: правый щелчок по ручке или SPEED, затем MODULATION → ADD MODULATOR → M1-M8. В матрице можно уточнить глубину и другие настройки маршрута.

BYPASS временно выключает маршрут, не удаляя назначение; жёлтая надпись означает активный обход. X удаляет маршрут. Черновик с NONE ещё не влияет на звук.

21 / СВЯЗЫВАЕМ РОДНУЮ РУЧКУ СИНТЕЗАТОРА С M1-M8

Модуляция инструмента и Learn

В качестве назначения MOD можно использовать опубликованный хосту параметр загруженного инструмента. Выберите **SYNTH PARAMETER** и найдите его по имени или через **LEARN CONTROL**.

01. В списке параметров нажмите LEARN CONTROL. Откроется редактор синтезатора и приглашение MOVE A SYNTH CONTROL...

02. Подвигайте нужную ручку. В CANDIDATE появится последний распознанный параметр.

03. Проверьте название и нажмите APPLY. Затем настройте AMOUNT маршрута.

04. CANCEL или Escape отменяет выбор параметра.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Во время Learn ручки синтезатора действительно меняют звук и его BASE-настройки. Это не беззвучное прослушивание и не запись P-lock выбранного шага. Отмена Learn отменяет назначение, но не является командой возврата всех сделанных в инструменте правок.

Полезные различия

Способ	Когда нужен
BASE	Один исходный звук для дорожки.
Synth P-lock	Точное значение параметра на конкретном шаге.
MOD	Непрерывное или автоматизированное управление несколькими параметрами от M1-M8.
Пресет инструмента	Полная настройка самого инструмента, включая скрытые данные. Не отдельный пресет на каждый шаг.

Не каждую видимую ручку инструмента можно назначить. Если она не публикуется как параметр, поиск и Learn не превращают её в доступную цель.

ПРИМЕР
Для плавного открытия фильтра назначьте M1 на cutoff инструмента, задайте положительный AMOUNT и нарисуйте MOD 1 в DAW. Для ритмичных переключений SPEED лучше использовать ступенчатую, а не плавную автоматизацию.

22 / ОБРАБОТКА ДОРОЖЕК В DAW

Отдельные аудиовыходы

Выберите дорожку. Левый верхний контрол её сетки - **OUTPUT**, рядом с TR LENGTH: маршрутизация в MAIN или отдельный OUT N. При выборе шага сетка скрыта, потому что выход назначается всей дорожке.

01. В OUTPUT выберите существующий OUT N или NEW OUTPUT для добавления выхода, если формат и хост это поддерживают.

02. В DAW активируйте дополнительные выходы плагина и создайте соответствующие каналы или цепочки.

03. Назначьте их на дорожки микшера и добавьте внешние эффекты.

Уровень	Важное отличие
VOLUME / PAN дорожки	Обрабатывают звук этой дорожки до её аудиовыхода.
OUTPUT в панели дорожки	Выбирает MAIN или OUT N. Это не регулятор громкости.
OUTPUT справа вверху	Громкость только MAIN. Отдельные OUT N от неё не зависят.

Звук, отправленный на OUT N, **не дублируется в MAIN**. Новые выходы добавляются в конец; удаление дорожки не перенумеровывает уже созданные выходы. Дубликат дорожки наследует её назначение.

Bitwig / VST3 и Logic / AU

В Bitwig дополнительные выходы подключаются через многовыходные цепочки устройства; проверьте OUT N в микшере. VST3 может запросить у хоста динамическое добавление выходов, но окончательное решение принимает DAW.

В Logic выберите многовыходную конфигурацию AU при добавлении инструмента, затем создайте Aux-каналы для нужных пар. Стереоконфигурация AU не превращается автоматически в многовыходную во время игры. Конкретный набор выходов зависит от выбранной конфигурации.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Если выход недоступен, звук не подмешивается в MAIN: включите нужный выход или выберите MAIN. Число выходов зависит от DAW.

ВАЖНО
VST3 сообщает хосту бесконечный хвост, чтобы секвенсор не отключался автоматически в паузах. При экспорте задавайте конечный диапазон вместо ожидания конца автоматического хвоста.

23 / КАК НЕ ПОТЕРЯТЬ ЗВУК

Сохранение, перенос и Undo

Что сохраняет проект DAW

В проект входят дорожки и шаги, их параметры и P-locks, PROB, фейды, настройки инструментов, встроенные семплы, режимы воспроизведения, музыкальные START/LENGTH, маршруты MOD, SCALE, назначения выходов, PLAY и режим SNC/TRG.

Сами сторонние инструменты и их внешние библиотеки не встраиваются. Для переноса на другой компьютер установите совместимые версии инструментов и их контент. AU-инструмент не становится автоматически VST3 при переходе на Windows или Linux.

> **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ**
> Amanita Sequencer 0.1.0 загружает сохранённые состояния начиная со схемы v20. Обратная совместимость со старыми сборками не гарантируется: публичная 0.0.9 не читает проекты, пересохранённые в 0.1.0. Держите резервную копию до обновления.

Внутренняя история

Кнопки Undo/Redo находятся внизу справа. Обычный жест, например поворот ручки или групповая правка, считается одной операцией. Закрытие и повторное открытие интерфейса не сбрасывает историю текущего экземпляра.

История Undo не сохраняется в проекте для следующего запуска DAW. Видимая страница, FOLLOW, масштаб волны, HELP, режим записи REC и временный выбор шагов также не являются частью музыкального паттерна.

Безопасная привычка

01. Перед заменой инструмента, крупной правкой или обновлением плагина сохраните копию проекта.

02. После важной настройки звука сохраните проект средствами DAW.

03. Для проверки переноса откройте копию, проверьте пресет, громкость и маршрутизацию.

> **ВАЖНО**
> Семпл играет без исходной папки благодаря встроенным данным. Стрелки перебора соседних файлов требуют исходную папку - её отсутствие не означает потерю самого сохранённого семпла.

24 / ЧТО ИМЕННО ПЕРЕНОСИТ КАЖДАЯ КОМАНДА

Копирование без сюрпризов

В контекстных меню есть несколько разных буферов и областей копирования. Выбирайте команду по тому, нужно ли перенести звук, рисунок триггеров или только отдельные значения.

Команда	Что переносит
Дубликат дорожки	Полную дорожку с её источником и настройками, включая назначение выхода.
COPY TRACK PARAMS	Общие внутренние параметры: NOTE/PITCH, LENGTH, VELOCITY, PROB, фильтры, NOTE MODE; у семпла также START, FADE IN/OUT, режим и музыкальные привязки.
COPY STEPS	Общие внутренние параметры плюс триггеры и внутренние значения всех 256 хранимых шагов. Не переносит Synth P-locks или состояние инструмента.
COPY PAGE	Триггеры и внутренние значения одной страницы из 32 шагов. Не переносит Synth P-locks.
COPY ALL на шаге	Состояние включения, внутренние значения и Synth P-locks этого шага.
COPY INTERNAL PARAMS / COPY SYNTH PARAMS	Соответствующую часть настроек одного шага.

COPY TRACK PARAMS не копирует триггеры, пошаговые значения, сам инструмент или его пресет. TR LENGTH и SPEED не входят в этот набор; если нужна точная полная копия, используйте дубликат дорожки.

После копирования в меню назначения появляется подходящая команда PASTE. Для страницы используется отдельный буфер COPY PAGE / PASTE PAGE; CLEAR PAGE очищает соответствующую область.

Буфер отдельного шага действует **только внутри исходной дорожки**. После замены её инструмента вставка ALL/SYNTH недоступна. Буферы дорожки и страницы можно вставлять только в дорожку того же типа: INSTRUMENT в INSTRUMENT, SAMPLE в SAMPLE. Для страницы назначение должно существовать в текущем TR LENGTH.

> **ВАЖНО**
> Скопировать ноты и скопировать звук - не одно и то же. Если после вставки рисунок верный, а тембр другой, проверьте источник и выберите нужный способ копирования.

25 / ПОПРОБУЙТЕ НА СВОЁМ МАТЕРИАЛЕ

Три практических приёма

1. Короткий звук на целый шаг

01. Загрузите семпл с устойчивым участком. Выберите его через START и LENGTH.

02. Поставьте LOOP FORWARD и NOTE MODE = RETRIG.

03. Включите шаг. Короткий участок будет повторяться до его конца.

04. Для двух шагов без новой атаки включите соседний шаг с тем же PITCH и выберите TIE.

Для плавного стыка лучше выбирать материал без резкого перепада на границах. Автоматический click guard смягчает переход, но не превращает любой участок в музыкально бесшовный луп.

2. Ритмические срезы длинного семпла

01. Поставьте GATE или LOOP FORWARD. Alt-поворотом LENGTH выберите, например, 1/4.

02. Alt-щелчком выберите первый шаг и Alt-поворотом START задайте начало.

03. На другом шаге задайте START = 1/4 или 1/2. Теперь шаги читают разные места файла.

04. При изменении темпа привязанные отступы и длительности пересчитаются. Контролируйте, хватает ли исходного материала.

3. Мелодия в гамме и с клавиатуры

01. Загрузите инструмент, выберите SCALE и настройте базовую NOTE.

02. Заполните шаги через FILL и выберите в меню NOTE **RANDOM ACTIVE STEPS IN SCALE** с диапазоном 1 или 2 октавы.

03. Поправьте отдельные ноты с MIDI-клавиатуры: зажмите шаг и нажмите клавишу. Шаг включится с этой нотой.

04. Для живости задайте нескольким шагам PROB 70%: они будут звучать не на каждом проходе.

> **ВАЖНО**
> Если результат случайной операции понравился не полностью, Undo возвращает предыдущий вариант. Рандомизация меняет данные паттерна; RANDOM в PLAY MODE меняет лишь порядок их воспроизведения, а PROB - то, прозвучит ли шаг.

26 / МЫШЬ, КЛАВИАТУРА И MIDI

Шпаргалка управления

Действие	Жест
Включить / выключить шаг	Левый щелчок (срабатывает при отпускании); Return или Space, когда шаг в фокусе.
Рисовать включённые шаги	Нажать и повести мышь по шагам.
Выбрать настройки дорожки	Щелчок по номеру дорожки.
Выбрать один шаг	Alt + щелчок, средняя кнопка, левая + правая или удержание левой.
Добавить / убрать шаг в группе	Shift + жест выбора; Alt + Shift + протяжка - кисть.
Нота с MIDI-клавиатуры	Выбрать или зажать шаг, нажать клавишу. Запись: REC; удержание REC - STP.
Голубой фокус инструмента	Ctrl + левый щелчок по шагу.
Очистить шаг	Alt + правый: внутренние значения. Ctrl + правый: Synth P-locks.
Точный ввод в ручку	Mac: Cmd + щелчок. Windows/Linux: Ctrl + щелчок. Также Return при фокусе на ручке.
Применить / отменить ввод	Return или щелчок снаружи / Escape.
Тонкая настройка	Shift при перетаскивании ручки; стрелки при фокусе на ручке.
Сброс ручки	Двойной щелчок.
Музыкальные значения	Alt + поворот START/LENGTH семпла или LENGTH инструмента.
Масштаб волны	Перетаскивание вверх/вниз или колесо; двойной щелчок - весь файл.
Режим семпла	Щелчок по кнопке у волны, правый - меню; Alt + щелчок снимает режим шага.
Подробная справка	HELP, затем задержать курсор над контролом.

Option = Alt на Mac. Control = Ctrl; Command = Cmd. Значение сочетания зависит от объекта: Ctrl по шагу выбирает Synth P-lock, а Ctrl по ручке в Windows/Linux открывает ввод.

> **ВАЖНО**
> В группе с разными значениями поле точного ввода может открыться пустым. Введите число, чтобы применить его ко всей группе, или нажмите Escape, чтобы ничего не менять.

27 / ПРОВЕРКА ПО СИМПТОМАМ

Если что-то звучит не так

Симптом	Что проверить
Дорожка молчит	Источник загружен? Есть активные шаги внутри TR LENGTH? DAW играет и PLY включена? Mute/Solo, VOLUME, фильтры и OUTPUT настроены верно?
Шаг звучит не каждый раз	Проверьте PROB дорожки и шага: ниже 100% включённый шаг иногда пропускается.
В MAIN нет звука	Дорожка может быть направлена в OUT N. Он не дублируется в MAIN. Активируйте соответствующий выход в DAW.
Семпл звучит слишком коротко	Проверьте LENGTH, PITCH, GATE и длину шага. При высокой скорости чтения источник кончается раньше. Для удержания короткого участка используйте LOOP.
TIE не перезапускает семпл	Так и задумано. TIE продолжает первый голос. Закончившийся одноразовый участок не повторится без новой атаки или режима LOOP.
В RANDOM слышны пропуски	Курсор может попадать на выключенные шаги. Порядок шагов не включает их автоматически и не разворачивает файл.
Ручка дорожки не меняет шаг	На шаге может быть собственное значение. Оно имеет приоритет над BASE и MOD этого параметра.
Клавиша MIDI не ставит ноту	Окно Amanita открыто? Шаг выбран или зажат? Видит ли клавиатуру система и подаёт ли DAW её MIDI на дорожку с плагином?
REC ничего не записывает	Выбрана дорожка? Живой записи нужна игра секвенсора: DAW играет, PLY включена, REC мигает. STP работает и без неё. Доходят ли ноты клавиатуры до плагина?
Плагин не найден	Проверьте формат, архитектуру, целый пакет в правильной папке и повторное сканирование DAW.
После открытия проекта другой звук	Проверьте версию вложенного инструмента, его контент, BASE/P-locks, фильтры, громкости и маршрутизацию. Сравнивайте с резервной копией.

Что приложить к сообщению об ошибке

Версию Amanita Sequencer, ОС и DAW; VST3 или AU; название и версию вложенного инструмента; короткие действия для повторения. Для семпла укажите режимы SAMPLE и NOTE MODE, START/LENGTH/PITCH и начальную позицию транспорта. По возможности приложите небольшой отдельный тестовый проект без лишнего личного контента.

Актуальная загрузка и сведения о релизах: sequencer.amanita.music. Этот мануал описывает 0.1.0; интерфейс следующих версий может отличаться.